YO TENIA UN JUEGO

Número 4 - Abril / Mayo 2013

ESPECIAL REMEMBER Juegos Desaparecidos



REMEMORANDO... Alex Kidd In Miracle World, Combat, Cool Spot, Hocus Pocus y La Aventura Original

REPORTAJE Pixel-Art Con Hama Beads

JUEGOS DE HOY Ico y Shadow Of The Colossus

EL ABUELO CEBOLLETA Final Fight y The New Zealand Story

ENTREVISTA Javi Ortiz

...


Mamá, ahora no puedo hablar por teléfono, ¡es que me pillas en medio de una guerra! Sí mamá, luego te llamo cuando aterrice... Vale mamá, que sí... luego me lo cuentas

SUMARIO

Rememorando

06 Alex Kidd In Miracle World
08 Combat
10 Cool Spot
12 Hocus Pocus
14 La Aventura Original

Especial Remember

16 Juegos Desaparecidos

Reportaje

24 Pixel-Art Con Hama Beads

Entrevista

30 Javi Ortiz

¿Qué Hay De Nuevo Viejo?

38 Sine Mora
40 Unmechanical

Juegos De Hoy

44 ICO
46 Shadow Of The Colossus

El Abuelo Cebolleta

50 Final Fight
51 The New Zealand Story

EDITORIAL

Muchos nos quedamos estupefactos con la noticia de la compra de Lucasfilm por parte de la factoría Disney y por eso nos llena de tristeza que ahora cierren Lucasarts. Tenía esperanzas de ver ediciones reeditadas de juegos como El Día Del Tentáculo o Loom (al igual que hicieron con Outlaws, The Dig, Full Throttle o Sam & Max -Hit The Road-), pero con Disney al mando no sé si esto será posible.

Por otro lado, los juegos Star Wars -First Assault- y Star Wars 1313 han sido cancelados (estando en un progreso avanzado de desarrollo) y 150 personas han sido despedidas. Debido a este sin sentido esperamos que no sufráis mucho cuando Amidala pase a formar parte de las princesas Disney.

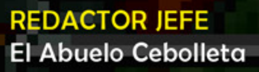
Lo que no me ha gustado un pelo es que ya nada pasará por las manos de George Lucas, y creo que no contar con su supervisión de cara al lanzamiento de nuevos juegos y películas es un grave error: que Disney haya comprado licencias estupendas no quiere decir que con un lavado a la piedra marca de la casa y un guión sacado de la manga les vaya a ir igual de bien.

Al menos George Lucas nos ha dejado la película Willow como último legado en Blu-Ray antes de abandonar definitivamente el barco y lo cierto es que se lo agradezco enormemente porque es una de mis películas favoritas; además, con la cantidad de retrasos que ha sufrido el lanzamiento, muchos pensamos que el imperio Lucas cambiaría de manos y que Willow volvería de nuevo al pozo del olvido. En fin, dejaré de ser alarmista y ya veremos qué hace Disney con su nuevo juguete. Mientras tanto aprovecharé para jugar unas partidas a Willow de CPS-1 en mi recreativa.

Sergio Gordillo



PLANTILLA



REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez
Sara Sánchez
Sergio Gordillo
Víctor Robledo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo



VISÍTANOS



BLOG www.yoteniaunjuego.blogspot.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego


BREAK
7650
POW
POW


OH!
100
REMEMORANDO...

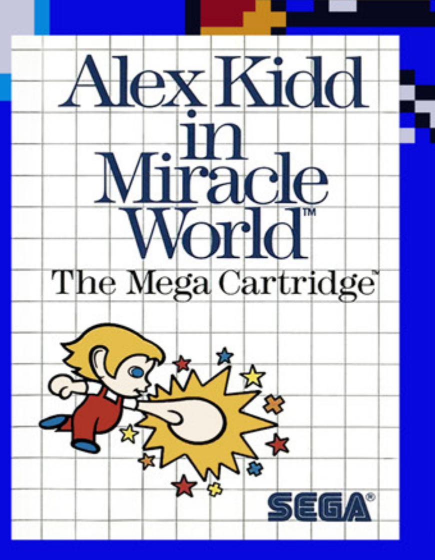
Alex Kidd In Miracle World

Aún no había llegado a la mayoría de edad cuando mi chica me llevó a su casa a pasar la tarde porque sus padres no estaban. Lo teníamos todo bien planeado y algo me decía que ese día iba a vivir una experiencia inolvidable: mi primera vez. Por eso siempre recuerdo con cariño el instante en el que ya dentro de su casa ocurrió lo inevitable: ella sacó una consola del armario, y en efecto, fue mi primera vez... ¡mi primera partida a Alex Kidd en Master System!

Cuando el proceso de aprendizaje en el monte eterno llega a su fin, Alex se encuentra con un hombre que solicita su ayuda para liberar a la ciudad de Radaxian de la tiranía del líder Janken. ¡Esto sólo puede remediarlo un niño con grandes puños y orejas de Sr. Spock! ¿Serás capaz de superar junto a Alex 17 niveles plataformeros? La mecánica se basa en dos simples movimientos: salto y puñetazo. Existe cierta inercia en los movimientos de Alex, de forma que tienes que ser muy cuidadoso al medir los saltos porque si calculas mal, es posible que caigas justo encima de alguno de los enemigos que se encuentren debajo o sobre algún objeto letal como los pinchos.

En ciertas ocasiones dispondrás de algunos vehículos como motos o helicópteros a pedales que harán más sencilla la tarea de atravesar zonas complicadas.

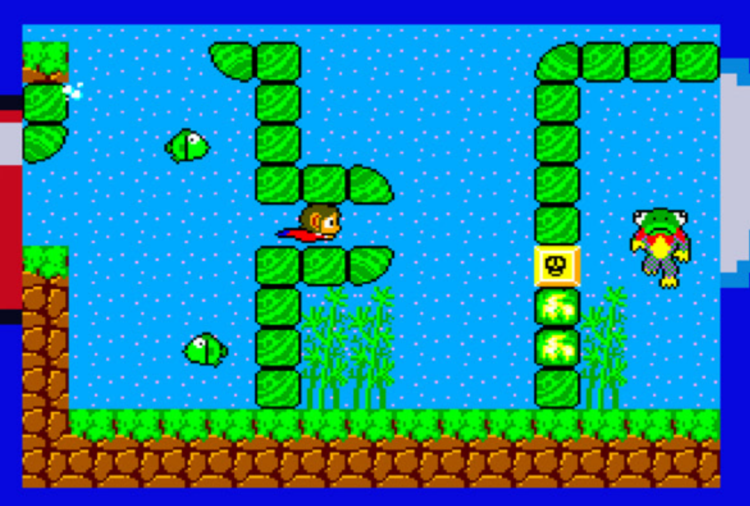
PLATAFORMA
Master System
AÑO
1986
DESARROLLO
Sega
EDITOR
Sega



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Al igual que Wonder Boy, Alex Kidd fue un intento de Sega a la hora de crear un personaje propio (a fin de contrarrestar el carisma de Mario). Finalmente lo consiguieron, pero no con Alex Kidd, sino con un erizo azul propenso a las carreras y a los saltos de infarto.
- Casi todo el mundo recuerda Alex Kidd In Miracle World por ser el juego que venía cargado de serie en la Master System II, pero existen dos grandes diferencias con respecto a la versión cartucho: los botones de acción fueron invertidos y al final del nivel, Alex se comía una hamburguesa en lugar de un plato típico japonés hecho a base de arroz.

Además, al destruir bloques podrás recoger bolsas de dinero, vidas y valiosos objetos, ¡pero cuidado!, a veces esconden un fantasma letal que te perseguirá. Cuando encuentres una tienda invierte bien tu dinero y si ves algún objeto que te interesa, cómpralo sin dudar... ¡cada tienda tiene su género y puede que más adelante no tengas otra oportunidad de conseguirlo! Para vencer a los jefes finales jugarás al mejor de tres: ¡el clásico piedra, papel o tijera!, lo que hace excesivamente aleatorias las peleas; pero lo peor de todo es que si pierdes ¡tendrás que repetir el nivel entero! - J.P / * 6'5



Combat

Tardes enteras se nos pasaron a mi hermano y a mí liándonos a tiros en este juego que es recordado por muchos usuarios veteranos y que bien podría ser catalogado como uno de esos títulos de batallas "tanque-contra-tanque", ¡pero no sólo usarás tanques!; como el juego contiene variaciones, también dispondrás de otras máquinas como aviones o helicópteros.

La puesta en escena del modo de juego original es la mar de simple: dos tanques alejados el uno del otro que se disparan sin cesar y quien acierte 18 veces primero gana la partida. Tras este clásico juego de "1-contra-1" se sumaron al catálogo de Atari nuevos títulos como Outlaw o Space War.

Combat cuenta con 27 variantes de juego que pueden ser activadas usando la palanca de selección de modo de la consola, así conseguirás que los tanques sean o no visibles, que las balas desaparezcan o reboten, los escenarios serán diferentes, podrás usar otras máquinas de combate en lugar de los tanques... Combat no contiene ningún tipo de alarde (ni gráfico ni sonoro), pero como pasa con muchos juegos de la época, se rige por esa magia y carisma que consiguen suplir toda carencia técnica. ¡Además, ten muy en cuenta que el juego es del año 1977!

PLATAFORMA
ATARI VCS
AÑO
1977
DESARROLLO
Atari
EDITOR
Atari



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Combat fue el primer videojuego lanzado para Atari 2600 (VCS), por eso su nomenclatura fue CX2601.
- En 1982 se anunció una secuela del juego denomida Combat Two que fue cancelada un año más tarde. Finalmente el título se incluyó en la memoria de la consola Atari Flashback 2 en el año 2005.
- Es posible dotar de efecto a tus disparos mientras te mueves en otra dirección; para conseguirlo debes realizar una diagonal en el mando de control en el momento adecuado. ¡A practicar se ha dicho!

Los gráficos se limitan a representar poco más que las máquinas de combate y alguna columna, pero el sonido no se queda atrás, ya que lo único que vas a escuchar son los disparos, los rebotes de las balas y los motores de los vehículos... ¿habrán sacado la BSO? El juego fue programado exclusivamente para dos jugadores y es imposible jugar solo (salvo que seas de los que aceptan el reto de un joystick en cada mano mientras gritas «¡¡¡¿quién necesita amigoooos?!!!»). En fin, si buscas un compañero disfrutarás de un buen rato con el sabor de un clásico en toda regla. - V.R / * 7



Cool Spot

Acababan de ser lanzadas las grabadoras de CD's y un conocido del barrio se compró una con el único propósito de dedicarse al negocio piratil; este hombre grababa CD-Mix a la carta por 500 pesetas (precio de amigo) y por 1.000 pesetas (precio exclusivo para desconocidos), pero lo mejor era su forma de captar clientes: un día mi padre llegó a casa con un sobre y me dijo «toma, me ha dado esto "el de los juegos" para ti»; lo que había dentro de aquel sobre me dejó alucinado: un CD-Mix con muchos juegos (entre ellos Cool Spot) y una nota adjunta que decía «el primero es gratis, el siguiente son 500 pts. (amigo)». ¡Ese hombre era todo un camello!

Hace un tiempo una amiga me regaló una Mega Drive (¡gracias Keka!) y para estrenarla me compré este juego; fue entonces cuando descubrí que gráficamente superaba a todas las versiones lanzadas para otras plataformas. ¡Hasta era más colorista que la versión de SNES!

El juego consta de 11 fases en las que Spot tendrá que encontrar a sus amigos y liberarlos de las jaulas donde están presos antes de que el tiempo se agote. A lo largo de los escenarios encontrarás items con forma de reloj que te ayudarán, así que recoge tantos como puedas porque si el tiempo se acaba, perderás una vida. En cada fase también encontrarás un montón de enemigos que harán lo imposible con tal de

PLATAFORMA
Mega Drive
AÑO
1993
DESARROLLO
Virgin
EDITOR
Virgin



EL ABUELO CEBOLLETA DICE



- En la versión PAL fue suprimido el logo de 7UP que aparecía en la botella justo al comienzo del juego. ¡Claro, si es que por aquel entonces en Europa triunfaba nuestro querido Fido Dido!
- Si Cool Spot te encantó, entonces debes probar su secuela (si no lo has hecho ya). El juego se llamó Spot Goes To Hollywood y dejaba a un lado las clásicas 2D para apostar por el sistema de vista isométrica, algo que no fue del agrado de los seguidores de Spot. El título Salió para Mega Drive, PSX y Saturn (siendo esta última la versión que mejores animaciones tenía)

liquidar a nuestro amigo rojo. Al menos Spot, que es más chulo que un ocho, tiene la habilidad de lanzar burbujas de soda con un chasquido de dedos... ¡que se vayan preparando los enemigos porque Spot puede hacerlos explotar e incluso dejarlos en calzoncillos! En el juego también encontrarás varios items para mejorar tu puntuación y si consigues muchos, serás recompensado con vidas extra e incluso con fases en las que tendrás que recomponer la palabra V-I-R-G-I-N (versión PAL) o U-N-C-O-L-A (versión NTSC) para conseguir "continues" que podrás usar si pierdes todas tus vidas. - S.G / * 7



Hocus Pocus

Siempre me viene a la cabeza una anécdota curiosa cada vez que juego a Hocus Pocus: tenía 9 años y un día me pasaron la versión shareware en un disquete... completé el primer episodio de una sentada y recuerdo que acabé con un fuerte dolor de cabeza. A pesar de eso, el juego me encantó... tal fue mi asombro que no dudé en copiárselo a un compañero del colegio. Se lo llevé un viernes para que lo probase durante el fin de semana y casualmente el lunes no asistió a clase. Al llamar a su casa me dijo su madre que le había dado un ataque epiléptico... seguro que los movimientos bruscos de scroll y los flashazos rojos tuvieron algo que ver.

En el juego manejas a Hocus, un joven que desea formar parte del consejo de magos para seguir aprendiendo, llenar la panza gratis en los restaurantes de la zona y casarse con su prometida. Terexin (líder del consejo) te exige que elimines a cuatro poderosos enemigos si quieres ser admitido; para completar con éxito la misión dispones de unos rayos mágicos con los que fulminar a todos los bichos que encuentres: demonios voladores, lagartos, setas poseídas... pero lo más importante es que encuentres un cierto número de cristales para ser teleportado a la siguiente zona; esto no es tarea fácil porque la mayoría están a buen recaudo tras un muro ¡pero tranquilo, que hay solución!

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1994
DESARROLLO
Moonlite
EDITOR
Apogee



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Friendware lanzó algunos juegos de Apogee en caja de cartón bajo el lema de “Serie Oro”. Hocus Pocus fue anunciado en España pero nunca llegó a ser editado.
- Hocus Pocus se pudo conseguir en los kioskos de toda España a través de una colección de juegos en formato CD para PC en la que participaba Friendware. La versión que se incluía era la 1.0 mientras que el juego original en CD que había salido un año antes en EE.UU a través de Wizardworks ya contenía la versión 1.1 que ofrecía compatibilidad con el mando Gravis Gamepad. ¡Vaya morro!
- Hocus Pocus fue muy criticado en EE.UU puesto que la velocidad a la que se movía el juego en consonancia con la repetición de texturas, los flashazos de color rojo y la brusquedad de los movimientos producía mareos e incluso ataques epilépticos. Así que ya sabes, ¡15 minutos de relax por cada hora de juego!



A lo largo de cada fase encontrarás llaves que podrás usar para abrir algunos muros, aunque otros llevan un sistema de interruptores que bajo el lema de ensayo y error deberás activar y desactivar hasta dar con la combinación correcta. El juego también cuenta con items que te devolverán parte de la vida y que mejorarán tu poder y frecuencia de disparo. ¡Ah!, ¡no te olvides de recoger los innumerables tesoros que hay repartidos a lo largo de toda la aventura! Te animo a que desafíes a tus amigos... ¡a ver quién consigue la mayor puntuación en cada episodio! - S.G / * 8

La Aventura Original

Si fuiste un niño de imaginación desbordante, a ti también se te haría la boca agua al descubrir que se estaba preparando un juego basado en la primera aventura conversacional de 1976. Recuerdo que las revistas se encargaron de ir filtrando noticias con cuentagotas y la información era la justa para crear una expectación jamás vista en un juego de este género. Durante los meses previos a su salida no se hablaba de otra cosa y os puedo asegurar que la espera mereció la pena.

A tus oídos de anónimo aventurero ha llegado el rumor de la existencia de una cueva repleta tanto de tesoros como de peligros, y como no podía ser de otra forma, te armas de valor y sales en su búsqueda.

El juego se divide en dos partes independientes: en la primera te dedicarás a buscar la ubicación de la cueva y en la segunda (que requiere una clave que se te facilitará al completar la primera parte), tendrás que salir ileso de la cueva llevándote todos los tesoros. Te esperan dragones, enanos, trolls, bosques misteriosos, casas abandonadas, puentes mágicos, piratas, animales salvajes... El título cuenta con un intérprete avanzadísimo, capaz de reconocer varias órdenes en la misma frase, acentos, pronombres...

PLATAFORMA
ZX Spectrum
AÑO
1989
DESARROLLO
Aventuras AD
EDITOR
Aventuras AD

Estás en el bo
Este hay una c
de árboles. Ha

> _



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Tres consejos: dibújate un mapa, dibújate un mapa y dibújate un mapa.
- Salva la partida con frecuencia porque la muerte está al acecho. Usa los comandos RAMSAVE y RAMLOAD para grabar y cargar tu progreso en memoria.
- La mejor clave para comenzar la 2ª parte con todos los objetos necesarios en tu inventario es timacus.
- ¿Por qué no pruebas a insultar en el juego?, ¡pero ojo!, antes te recomiendo que guardes la partida.
- Andrés Samudio ha publicado una estupenda novela de La Aventura Original que explica más detalles acerca de la trama del juego. Y el año que viene estará disponible su nuevo libro: ¡La Diosa De Cozumel!

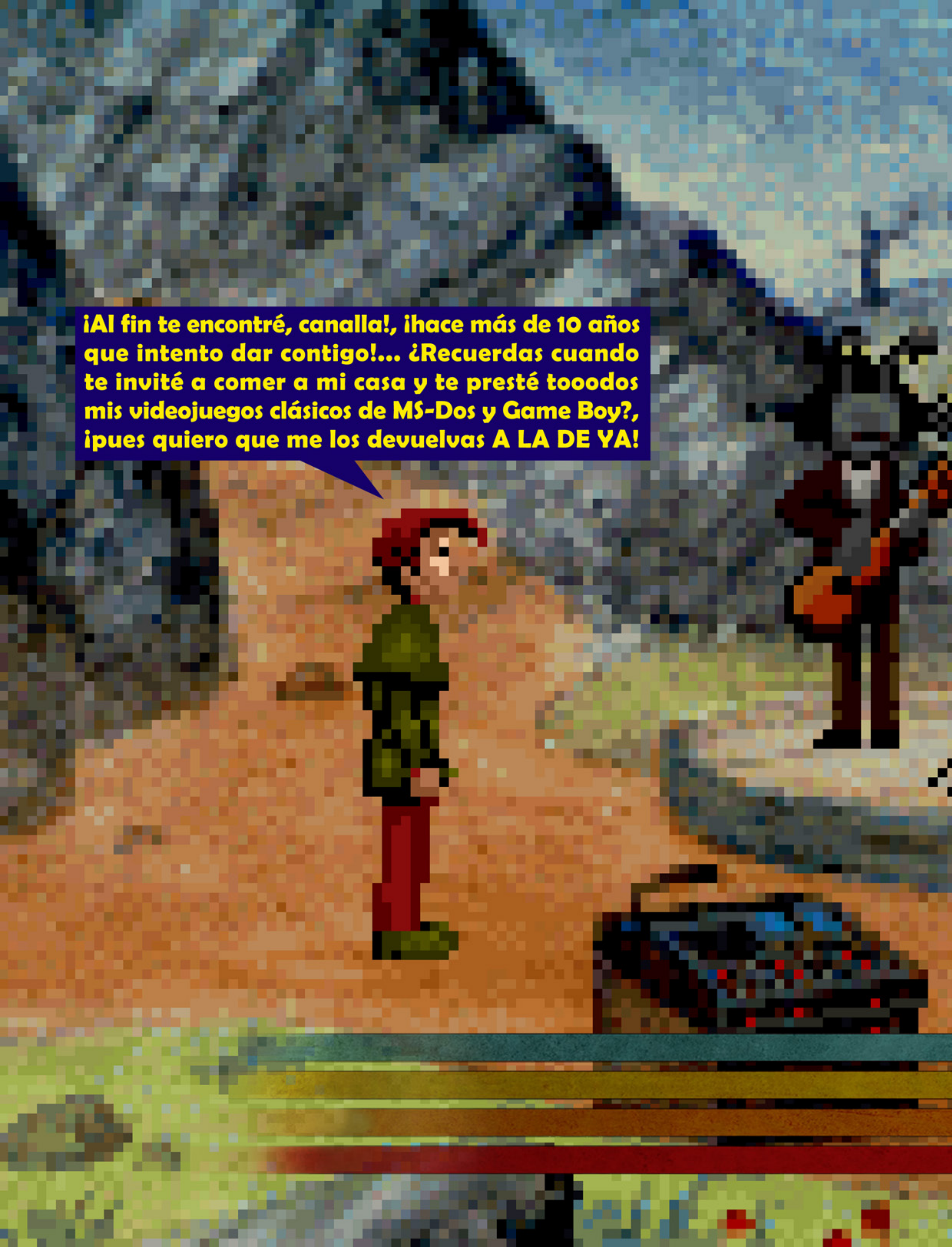


sque. Muy cerca hacia el
abaña de ladrillos rodeada
cia el Sur fluye un rio.

Por si fuera poco, la respuesta del teclado es muy rápida, permitiendo escribir de forma fluida. Además, el léxico reconocido es variado y rico en sinónimos, evitando así los atascos al buscar la palabra correcta.

También hay momentos para el humor, como cuando tienes "un accidente" y el programa te informa de que "pareces estar un poco muerto". Las versiones lanzadas en 16 bits cuentan con textos más ricos al no tener tanta limitación de memoria. ¡No te pierdas la mejor aventura conversacional española! - J.P / * 9'5




¡Al fin te encontré, canalla!, ¡hace más de 10 años que intento dar contigo!... ¿Recuerdas cuando te invité a comer a mi casa y te presté tooodos mis videojuegos clásicos de MS-Dos y Game Boy?, ¡pues quiero que me los devuelvas A LA DE YA!


¿¿¿Brad???... ¿eras mi vecino no?, eh... bueno, es que hace un par de meses vendí todos esos juegos arcaicos para sacar un dinerillo extra y montar así mi propia banda de música moderna. Además, como hacía tanto tiempo que no te veía pensé que ya no los querías para nada.
ESPECIAL REMEMBER:
JUEGOS DESAPARECIDOS

El Vecino Del 4º 4

La Super Nintendo fue una consola muy importante en mi casa: mi hermano y yo pasamos interminables horas de diversión con aquella máquina, tanto jugando juntos como por separado. Las partidas a dobles eran una tarde sí y otra también, además recuerdo que nos retábamos continuamente en Street Fighter II y Super Mario Kart, siendo este último sobre el que tratará mi historia.



En aquella época intercambiábamos cartuchos de esta consola con unos buenos amigos: unos jugones de pro que tenían un buen número de cartuchos... ¡era una buena forma de jugar a otros títulos sin tener que comprarlos! Ellos estaban enamorados del Super Mario Kart y siempre que nos apetecía probar alguno de sus juegos se lo dejábamos a cambio durante unas semanas. El caso es que cuando fuimos a casa de nuestros amigos a recoger el cartucho, nos dijeron que uno de sus vecinos se había "adueñado" del juego. En principio no hubo problema y no nos importó demasiado... tiempo atrás nuestros amigos nos habían prestado el Super Tennis y más o menos conocíamos a la persona que se había agenciado nuestro Super Mario Kart.



Pasaron las semanas, y seguían pasando, y el tío que no soltaba el juego... ¡estábamos tan hartos que fuimos directamente a su casa para hablar con él y tras una agitada charla prometió devolverlo! En serio... ese tío estaba fundidísimo y tenía tal vicio con el Super Mario Kart que al ver su cara y sus ojos, uno se daba cuenta de que tenía un serio problema de adicción: por lo visto no hacía otra cosa en su vida que jugar y jugar; supongo que también comería y dormiría, aunque todavía lo dudo.



Llegó el día de la devolución pero al llegar a casa y probar el cartucho nos percatamos de algo flipante: el vecino del 4º 4 se había dedicado a ridiculizarnos petando nuestro juego con sus increíbles "records" y dejando en el pozo del olvido todas las marcas que mi hermano y yo habíamos conseguido tiempo atrás. Lo peor es que nunca pudimos superar aquellos "records" que todavía hoy siguen grabados en el cartucho. - V.R

La Caja De Los Cartuchos

Original VS Clónicas

Un día mi consola Atari VCS original (aquella con un diseño imitación a madera) murió repentinamente, y claro... ¡el disgusto fue tremendo! Por aquel entonces, en los bazares abundaban las consolas clónicas de Atari a precios muy asequibles, y por extraño que parezca, algunos de estos modelos no oficiales se consideraban superiores a la VCS original debido a que incluían de serie infinidad de juegos pregrabados en memoria.

Aunque ya estábamos en una era en la que entraban en escena otras consolas muchísimo más potentes que mi humilde Atari, yo quería tener una sustituta para usar mis juegos de siempre.

Finalmente, en navidades me cayó una clónica con 192 títulos en memoria. Ya conocía gran parte del catálogo de Atari porque tenía muchos cartuchos originales y algunos piratas que traían varios juegos; ¡esto sí que iba a ser divertido!, imagínate: 192 títulos en memoria más los de cartucho.

Esos cartuchos estaban guardados en una caja muy grande en la que ya no cabía un alfiler y tan pronto como vi el listado de los juegos que traía la consola en memoria me llevé un gran chasco: ¡la mayoría de mis cartuchos estaban incluídos en la videoconsola clónica!

El razonamiento de mis padres sobre este tema no se hizo esperar: «¿para qué quieres juegos físicos que ocupan espacio si ya vienen dentro de la propia consola?». Como podrás imaginar... ¡su intención fue depositar mis cartuchos en la basura!

Me empeciné en que no, que no y que no; nunca me gustó tirar videojuegos y menos si les tenía un cariño especial. Tuve suerte y pude salvar unos pocos con la excusa de que esos no estaban dentro de la consola (y era cierto), ¡pero los demás se fueron directos a la basura!... ¿Cómo olvidar aquella caja enorme y esos cartuchos que tuve que volver a buscar y comprar nuevamente unos años más tarde? - V.R







Indiana Jones Y La Jaula Del Loro

Había ido a visitar a mi abuela y de camino a casa me encontré una moneda de 500 pesetas al lado de una tienda de componentes informáticos. En cuanto la recogí del suelo, supe que si aparecía en casa con ella, me dirían: «¿dónde vas tú con 500 pesetas?, anda... toma veinte duros y tira, que eres muy pequeño para ir con tanto dinero por la calle». Estaba decidido, ¡había que pulirse la pasta!

Mirando el escaparate de aquella tienda divisé una enorme pila de juegos, por lo que entré decidido a comprarme alguno. En el mostrador me atendió un hombre con una barba blanca tan larga que en ese instante creí estar hablando con el mismísimo Yeti. Al preguntarle por los juegos del escaparate, comenzó a ponerlos todos encima de una mesa, pero al comentar que mi presupuesto era de 500 pesetas, aquel extraño señor se paró en seco; sin mediar palabra volvió a colocar los juegos en el estante (y mientras, yo allí sin saber si seguir esperando o irme). Cuando terminó de ordenar todo se sentó en un sillón, abrió un cajón chirriante, cogió el juego de Indiana Jones Y La Última Cruzada y dijo: «por 500 pesetas te doy esto». Con un vistazo fugaz a la portada me vinieron a la mente las capturas que había visto en una revista y acepté la oferta, pero en cuanto instalé el juego en el PC me llevé una gran decepción: ¡Esta no era la aventura gráfica que yo quería!, ¡era un plataformas malísimo!

Al poco tiempo de comprar esta obra apócrifa de la empresa US Gold, un vecino me pidió que le prestase el juego y accedí, pero un par de semanas después me dijeron que se había mudado a otra ciudad... ¡ale, me quedé sin juego! Pasaron dos años y un día que bajé al kiosko a comprar cromos me encontré a mi antiguo vecino en el portal... ¡habían vuelto a su casa de antaño y ahora podría recuperar el juego!

Mi vecino no sabía donde lo había dejado y como ese día yo no tenía otra cosa que hacer, pasé toda la santa mañana ayudándoles a subir bolsas de la mudanza.







El juego apareció dentro de una jaula de loro en la que no había loro... esto me pareció muy extraño, pero no quise preguntar. En ese momento me despedí del vecino y me marché, había sido un día de trabajo duro pero... ¡pero nada!, ¡la caja del juego estaba vacía!; ¿se habría comido los disquetes el loro y murió de indigestión? - S.G

¡Devuélveme El Maniac Mansion!

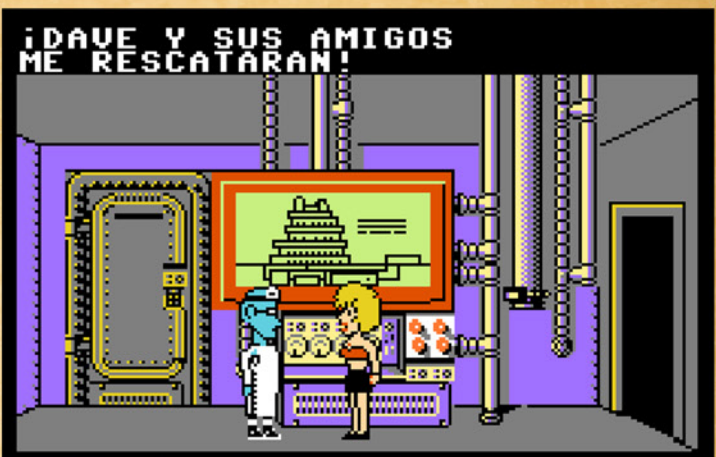
Se acercaban las vacaciones y era un buen momento para intercambiar juegos... durante ese último mes de curso, los profesores no solían mandar deberes para casa y uno se podía pasar toda la tarde jugando a la consola. Aquí es cuando entra en escena un compañero de clase, un niño gordito conocido bajo el sobrenombre de "el bola" (no pienses que la gente fue cruel... su mote lo eligió él mismo)

El bola se había comprado una NES y andaba como loco buscando a algún compañero de clase que le prestara un juego a cambio del suyo. Todo el mundo ignoraba a este pobre niño y no me extraña... ¡era un plasta!; el caso es que a mí me dio tanta lástima que durante una semana le presté el último juego que me había comprado: Maniac Mansion.

Cuando llegó el lunes siguiente metí en la mochila el juego que me había cambiado a fin de devolvérselo, pero cuando llegué a clase, a él se le había olvidado traerme el mío. Durante tres semanas más, me puso la misma excusa y como yo ya estaba harto de llevar su maldito juego en la mochila se lo devolví y le dije: «han llegado las vacacaciones, quédate mi Maniac Mansion hasta que volvamos a clase pero el primer día de curso quiero que me lo devuelvas».

Tras las vacaciones llegué a clase y el bola no apareció por allí... al llegar la hora del recreo me puse a hablar con los amigos de mi curso y resulta que uno era vecino suyo. Cuando le pregunté por él, me dijo que se había cambiado de colegio y que esto lo sabía desde antes de las vacaciones. Me pillé tal mosqueo que esa misma tarde en vez de irme a mi casa fui directo a la suya y gracias a su vecino averigué el piso en el que vivía. Al momento de llamar al timbre del portal descolgó el propio bola y en ese instante le dije: <<¡tú, bájame mi Maniac Mansion a la de ya!>>; el sin vergüenza me colgó pero yo respondí dejando su timbre apretado durante unos minutos hasta que bajó su padre encabronado y dispuesto a echarme la bronca.







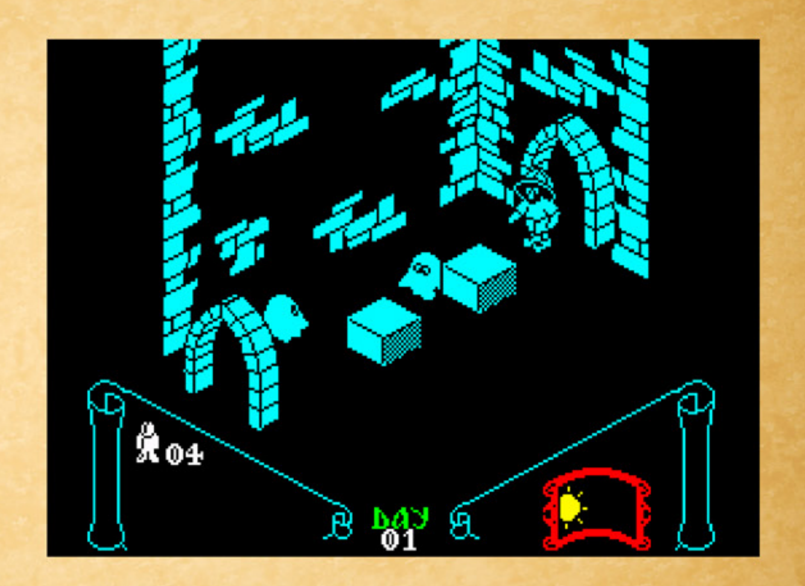
Cuando le expliqué la situación al padre, subió corriendo por las escaleras... cinco minutos después me bajó el juego y me pidió disculpas, pero cuando éste se fue, el bola abrió la ventana del primer piso y llorando desconsoladamente me dedicó una peineta mientras gritaba «¡cabróooon!». En cuanto al juego: la caja estaba chafada y el manual había desaparecido. Unos años más tarde (sin haber aprendido la lección), presté el Maniac Mansion a otra persona... craso error porque ese tío sí que se lo quedó para siempre. - S.G

Diente Por Diente

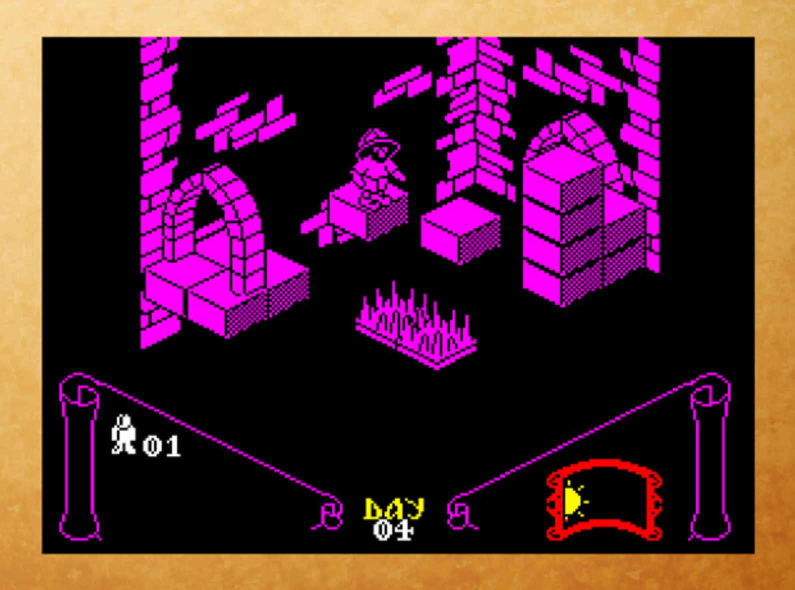


Los mejores años del Spectrum coincidieron con mi etapa en el colegio, allí conocí a Alejandro, quien durante un tiempo fue mi mejor amigo. Era un chico muy alto para su edad, inteligente y aficionado al Spectrum (como yo), así que tras conocernos en clase no tardamos mucho en compartir tardes de videojuegos; además, nuestras madres se conocían de la puerta del colegio y solían quedar a menudo para pasar la tarde en el parque mientras nosotros nos destrozábamos las rodillas a base de caídas en la arena.

Los padres de Alejandro tenían dos pisos en el mismo portal: uno en el que vivían y otro vacío que usaban para guardar las bicicletas, algunos trastos viejos y un Spectrum+ de 48k que dejaban permanentemente encendido. Seguro que podéis imaginar lo que suponía poder ir a jugar con mi amigo al otro piso sin que nadie reclamase el uso de la televisión... además, la única interrupción era cuando su madre traía la merienda. ¡Definitivamente Alejandro era mi mejor amigo!



Pero todo el mundo tiene sus sombras y mi amigo no estaba exento de ellas: a veces me provocaba con comentarios e incluso pellizcos, y yo, que era más impulsivo, respondía dándole un sopapo o un buen puñetazo. Nuestras madres siempre terminaban por recriminar mi actitud y Alejandro se iba de rositas. En un día de piscina, mi mejor amigo no calculó bien su fuerza y cuando me empujó, me astillé un diente contra el bordillo... me enfadé tanto que le cubrí de bofetones y por supuesto, a la vista de nuestras madres. Ese día me llevé tal bronca que le dije a mi amigo que le retiraba la palabra a no ser que me dejase romperle un diente a él también... obviamente eligió lo primero: ¡os dije que era inteligente! Lo peor es que varios meses después me di cuenta de que mi juego Knight Lore original en caja de lujo se había quedado en el piso de Alejandro y no pude recuperarlo. Durante un tiempo me referí a él como "mi mejor ex-amigo". Perdí un juego, un amigo y un trozo de diente, ¡pero al menos gané una buena anécdota! - J.P



¡Vuelve A Casa Por Navidad!

Hace unos cuantos años tuve la fortuna de encontrar un trabajo en el que tenía muy buena relación con mi jefe... compartíamos algunas aficiones y entre ellas estaban los videojuegos; tengo que reconocer que ir a trabajar se hacía bastante llevadero sabiendo que en los momentos libres mantendríamos conversaciones sobre cine y juegos. ¡Todavía recuerdo los descansos jugando a dobles con nuestras consolas portátiles!



A medida que la confianza fue creciendo empezamos a intercambiar no sólo opiniones sino también películas, juegos y algún que otro libro. El caso es que sin que aún hoy conozca el motivo, mi jefe empezó a cambiar: se volvió más huraño con el tiempo, llegando un punto en el que apenas se relacionaba con los demás... hacía su trabajo y nada más. Intenté hablar con él en alguna ocasión, pero como no mostraba interés ni me contaba lo que ocurría, empezamos a distanciarnos, tanto, que lo que más me importaba era que me devolviese mi juego Indiana Jones And The Fate Of Atlantis.



La vida da muchas vueltas y aunque un día dejé de trabajar en esa empresa, a veces me pasaba por allí para saludar a mis compañeros; el caso es que nunca veía a mi antiguo jefe, así que me tuve que hacer a la idea de no volver a ver mi juego. Llegó diciembre y como estaba acabando el año, se me ocurrió enviarle este mensaje: «¡Hola!, espero que mi juego y tú estéis pasando unas felices fiestas y que el año que viene vuelva a tenerlo en mi poder». No funcionó. Tampoco hemos vuelto a hablar, pero cada navidad le sigo enviando el mismo mensaje con ligeras variaciones... este ha sido el último: «¡Hola Raúl!, os deseo a mi juego y a ti un feliz año, supongo que a estas alturas habrá hecho la comunión y estará a punto de empezar la universidad. ¡Hay que ver cómo pasa el tiempo!... por favor, cuida bien de él y recuerda que le gusta que lo guarden de canto y no apilado. Un abrazo». No sé si alguna vez Raúl leerá esta revista, pero si de algo estoy seguro es que al escribir esta anécdota quemo mi último cartucho para recuperar el juego. - J.P

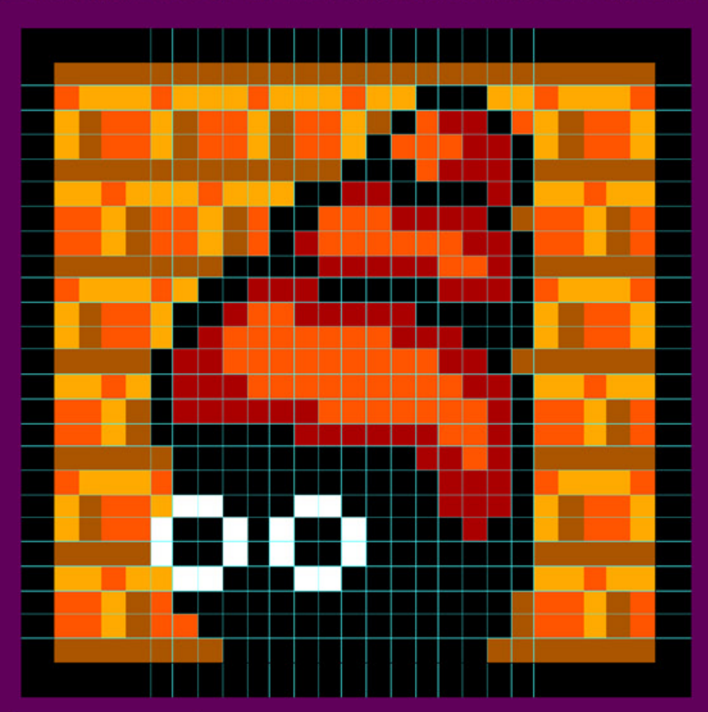





REPORTAJE:
PIXEL-ART CON HAMA BEADS

El Pixel-Art es un arte que está muy ligado al mundo del videojuego clásico y aunque hay muchísimos tipos de manualidades que los nostálgicos con habilidad son capaces de realizar, una de las que está en auge y más nos ha llamado la atención es la de recrear a nuestros personajes favoritos usando unas diminutas cuentas de plástico duro llamadas Hama Beads. En este número os vamos a mostrar cómo trabajan en la tienda on-line “La Pixelera” para dar forma a uno de los personajes del videojuego “The New Zealand Story”.





Para empezar: sacamos una captura de pantalla donde aparezca el personaje que queremos crear. Ahora lo recortamos, lo giramos horizontalmente para evitar el efecto espejo, ampliamos la imagen y la dividimos con guías a fin de obtener un patrón.



1 Disponemos en una superficie totalmente lisa todos los materiales que vamos a usar: placa, pinzas y organizadores con Hama Beads.



2 Si la figura que estamos realizando lleva un reborde negro, empezaremos por añadir todas las hamas de color negro a la placa.



3 Ahora vamos rellenando la imagen con el resto de colores; para ello seleccionamos los tonos de Hama Bead que más se asemejen a los del personaje original.



4 Para que la figura quede fijada vamos a plancharla. Ponemos encima de la placa un papel vegetal, enchufamos la plancha y esperamos a que se caliente.



5 Hacemos presión con la plancha encima del papel vegetal para que las Hama Beads se derritan un poco y queden unidas.



6 Vamos quitando el papel vegetal de la placa desde una esquina con cuidado para que no se despegue ninguna Hama Bead.



7 Despegado el papel vegetal, levantamos con cuidado la figura. ¡Ya podemos girarla y ver qué tal ha quedado nuestro personaje! Para terminar, dejamos enfriar la figura durante unos minutos poniéndole algo de peso encima, así evitamos que nuestro nuevo amigo se curve.



SONIC DICE

¡Hola amigos lectores de la revista Yo Tenía Un Juego! Unos buenos amigos me han dicho que el malvado Doctor Robotnik está haciendo de las suyas: ¡quiere destruir a todos los personajes de los videojuegos para conseguir que la gente se olvide de ellos!... ¡tenemos que impedir que lo consiga!

en www.lapixelera.com están trabajando duro para trasladar el alma de cada personaje a unas figuras realizadas con Hama Beads. ¡Llévate a casa a todos tus personajes favoritos para protegerlos de Robotnik y conviértete en el héroe de la historia!



ENTREVISTA: JAVI ORTIZ


OCHO
QUILATES
Una historia de la Edad de Oro
del software español (II)
Jaume Esteve Gutiérrez

ENTREVISTA

¿Cuándo y cómo empezó tu relación con el Spectrum?, cuéntanos tu recuerdo más remoto acerca de él.

Javi: Mi primer recuerdo fue en casa de un amigo de mi hermano Antonio: nos puso un gomas (Spectrum 48k) en marcha con el juego conversacional de los Gremlins y recuerdo que toqué el cable de corriente (provocando que se resetease la máquina). Tras el incidente nos puso el juego Jet Set Willy, el cual me encantó (aunque no pude pasar de la primera pantalla)

¿Tu preferencia por este sistema es debido a que fue el único que tenías de pequeño o poseías otras máquinas y a pesar de ello te decantaste por esta?

A ver que haga memoria... sin duda el factor decisivo fue de nuevo mi hermano Antonio. Él decidió (como buen hermano mayor) la máquina que se compraba y yo (como buen hermano pequeño) la disfruté. Antes del Spectrum tuve otra máquina: la entrañable Game & Watch -Oil Panic-, que se podría decir que fue mi inicio en los videojuegos.

Llevas muchos años relacionado con "el mundillo" retro, ¿podrías hacer a los lectores un resumen de las iniciativas en las que has participado?

Mi inicio en el mundo retro se remonta al año 2000 gracias al grupo de Noticias es.comp.sistemas.sinclair. Dicho grupo fue dinamizador de la escena Spectrum e hizo aparecer un buen número de personas que al poco tiempo de conocerse pensaron en multitud de iniciativas y se pusieron manos a la obra.

Después pasé por revistas on-line como MagazineZX, ZX Spectrum Files y por varios portales como El Mundo del Spectrum, Fasebonus, etc. Una de las cosas a las que más caña metí años atrás fue al testing con el grupo Computer Emuzone Games Studios y después pasé por otros grupos como RetroWorks, Beyker Soft, Mojon Twins, Climacus y Octocom.

Cuéntanos algo sobre la revista ZX Spectrum Files en la que participaste y coméntanos (ya de paso) qué es Zona Jugona.

ZX Spectrum Files es una revista (fanzine) comandada por el genial Ignacio Prini (Neil Parsons). Participé en casi todos los números y la idea era crear una especie de Microhobby (salvando las distancias) con artículos, reseñas, consultorio, etc. Es una lástima que se haya aparcado por completo este proyecto.

Zona Jugona es algo distinto: ¡es un videoprograma! En él se comentan videojuegos de diversos sistemas y lo comanda "Slobulus". Normalmente hablo sobre juegos de Spectrum, aunque en varias ocasiones también le he dado a la Game Boy, Game Boy Advance y a alguna que otra consola más.



Háblanos un poco de la web El Mundo Del Spectrum y cuéntanos algo sobre tus colaboraciones habituales.

El Mundo del Spectrum (EMS para los amigos) es una web / portal / podcast dedicada al, por y para el Spectrum. Nuestra meta es ser una web de referencia de este sistema; queremos que una persona que visite la página vea de forma fácil, rápida y directa todas las novedades sobre el Spectrum: comentarios de juegos, artículos, etc. Mis aportaciones suelen ser noticias, aunque a veces escribo algún artículo o comentario. Siendo honesto... tenemos a gente tan buena con los artículos como Alejandro (creador y webmaster), Jesús Martínez Del Vas (JMV), Sebastián Tito (Deckard), Juan Fco. Torres (Sorcenger) o José Antonio (Hoz 3) que en eso participo mucho menos. ¡Ah!, también formo parte del podcast.



La carta del lector

Trasteando por internet descubrí vuestro maravillosa revista y tras descargar los dos primeros números quedé fascinado... he de decir que me encanta vuestra ciber revista. Al final de los números hay una dirección de correo en la que se nos anima a participar, ya sea con recuerdos, anécdotas, experiencias... Bien, pues aquí va una de ellas:

Imaginad... año 1985, por aquel entonces se salía del colegio a las 5 de la tarde y como de costumbre (ya que me pillaban al lado de casa), fui a los recreativos a ver que se cocía por allí. De repente, mi amigo Enrique dijo «David, David, han traído una maquina muy chula de un tío con armadura y unos muertos vivientes».

Lógicamente ya sabréis de que arcade estoy hablando: ¡Ghosts'N Goblins!. Ni corto ni perezoso fui a ver la máquina y quedé maravillado. Como no tenía dinero decidí hacerle una visita a mis abuelos, que así los veía y ya de paso ¡20 duros pal bote! Después de la breve visita (¡qué interesado!) regresé a los recreativos, pero debido a los nervios (y a la mala fortuna) se me cayeron las 100 pesetas en una puñetera alcantarilla, por lo que mi sueño de probar la maquinita se vio truncado.

¡Pero yo no estaba dispuesto a rendirme!: fui a la sala y no había nadie (algo raro), cogí un duro del bolsillo, hice como que lo echaba y empecé a darle golpes a la recreativa; al momento el encargado me dijo «David, ¿ya estás pegando porrazos a la máquina nueva?, ¡mira que te echo del salón!». «Es que se me ha tragado la moneda», le dije al señor Diego (que así se llamaba el hombre en cuestión)

Como vio mi cara de pena (y no había nadie en la sala), sacó una brillante moneda de 5 duros del monedero que llevaba debajo de su gran barriga y me la dio. ¡El puñetero no se movió de allí hasta que la eché en la máquina! (no fuera a ser que me largase a otros recreativos). La verdad es que duré lo justo y con la última vida conseguí cargarme a la gárgola del final del cementerio ¡pero seguidamente me caí al agua!

David Carro Reyes
Ayamonte (Huelva)

Háblanos de tu trabajo para RetroWorks. ¿En cuántos juegos has sido beta tester?

Mi trabajo es viciarme y siento decir que actualmente no lo hago todo lo que me gustaría. En todos los juegos que RetroWorks ha publicado para Spectrum he participado en mayor o menor medida.

¡Vaya!, ¿sólo testeas juegos de Spectrum?

No siempre, aunque suelo usar más el Speccy porque cuando "dominas" más un sistema sabes hasta dónde puede llegar sin pedir imposibles al programador. Los admiro profundamente, ¡son unos cracks!

¿Sabes programar o prefieres que otros hagan el trabajo sucio para probarlo tú después?

No se programar. Carezco de la paciencia y entrega para ello (al menos no la tenía cuando era crío). No programé nunca, pero me vicié mucho.

¿Suelen tener muchos bugs las primeras versiones que te envían?, ¿eres muy crítico con ellos?

Depende del juego... ¡pero muchos bugs no creas que aparecen!; además hay veces que la aportación de tester no sólo se dedica a la búsqueda del "error", sino también a sugerir temas estéticos e ideas. ¿Crítico?, ¡para nada!, como he dicho antes admiro a los programadores y sé que se lo curran mucho... en todo caso propongo o sugiero, pero luego el programador decide lo que debe hacer. A fin de cuentas es su obra.

¿Haces actualmente otras colaboraciones que quieras mencionar?, ¿hay algún proyecto en mente del que puedas comentar algo?

Formo parte de Viciados, (otro podcast de "Slobulus") y participo en ocasiones en el que considero el mejor podcast retro existente: Fase Bonus. También tengo un canal de YouTube en el que hago videos retro, además hay una sección a la que le tengo mucho cariño llamada "De Charla Con Gabbers" en la que hago videoreviews con el amigo Matías. Pero más proyectos nuevos no, ¡por dios! Ya ando metido en muchos fregaos.

El Spectrum es un ordenador muy limitado técnicamente, con problemas a la hora de mezclar colores y con un chip de sonido muy precario (sobre todo en los modelos de 48k). Ante esto, ¿con qué argumentos defenderías la diversión que puede proporcionar esta máquina?

El Spectrum técnicamente era el peor sistema de la época pero el factor calidad / precio + catálogo lo convirtió en una gran máquina. Esas limitaciones motivaron a los autores a exprimir el sistema: el tema del color era "duro", pero por otro lado, los juegos tenían mejor definición, los movimientos eran más suaves y rápidos (aunque menos en comparación con el MSX de cartucho). En cualquier caso, el Spectrum nos ha proporcionado a todos muchas horas de vicio y diversión.

¿Cuál es tu modelo favorito de Spectrum?, ¿por qué?

El Spectrum +2 (el gris), básicamente porque tenía lo mejor de los modelos Amstrad: era más resistente, tenía un mejor teclado y su compatibilidad era muy alta (al contrario que los modelos +2A y +3). Y ¡coñe!, fue mi primera máquina propia, ¿cómo podría no quererla?

Imagina que alguien que jamás ha tocado un Spectrum te preguntase por 5 juegos con los que iniciarse en este sistema. ¿Qué títulos debería probar para que se hiciera una idea de lo que el Spectrum puede ofrecer?

Una pregunta difícil... si quisiera que le entrara por los ojos le recomendaría cualquier juego de Perry & Bruty como Savage, Dan Dare 3 o Extreme, pero ¿cómo dejar fuera joyas como Manic Miner, Thanatos, Laser Squad, Head Over Heels, Batman, Robocop o Target Renegade? ¡Me niego a decir sólo cinco! (risas)

Seguro que has buceado a fondo en el extenso catálogo de este ordenador: ¿cuál sería a tu juicio el juego más infravalorado que has descubierto?, ¿y el más extraño?

El más extraño fue Deus Ex machina, eso lo tengo claro, pero los más infravalorados... aunque sea sorprendente, juegos como Soldier Of Fortune, MYTH, Nosferatu o Sentinel son conocidos pero la gente no los suele citar como referentes.

¿Cuál es tu opinión acerca del uso de emuladores frente a utilizar el hardware real? En caso de que prefieras la segunda opción cuéntanos si usas alguno.

Son complementarios y estoy a favor de la emulación. Las virtudes son innegables: comodidad, compatibilidad... además, los programas nuevos para nuestro sistema se crean usando emuladores. ¿Qué sentido tiene estar en contra de ellos?... Eso sí, me gusta el tacto, encanto y feeling de la máquina real, aunque por ejemplo, en una Nintendo DS se disfruta muchísimo emulando Spectrum.

Alrededor del Spectrum existen ciertas afirmaciones ante las que los aficionados suelen posicionarse a favor o rotundamente en contra. ¿Cuál es tu postura acerca de las siguientes afirmaciones?

• Uchi Mata y Score 3020 son los peores juegos de todo el catálogo de Spectrum.

Uchi Mata es muy malo... es injugable y técnicamente horrible, pero Score 3020 no me parece un mal título. El catálogo de Spectrum es inmenso y hay mucha basura: Delfox, Highlanders, Explorer XXXI...



• La Abadía del Crimen es el mejor juego de Spectrum hecho en España.

¡Es un juegazo y toda una experiencia!... tiene una ambientación asombrosa, pero su dificultad y desarrollo son realmente duros. ¿Que si es el mejor juego realizado en España?, diría que no, pero sí es uno de los mejores.

• La bajada de precio de los juegos de Erbe a 875 pts. fue el fin de las empresas desarrolladoras españolas.

Para mí, como usuario, fue una bendición y una explosión personal en compras. Diversas compañías defienden que sí fue malo y otras dicen que no. Por lo menos ayudaron a que esa industria durase más años, ya que hasta entonces estaba casi hundida.

• Microhobby ha sido la mejor revista dedicada a un ordenador que se ha publicado jamás en España.

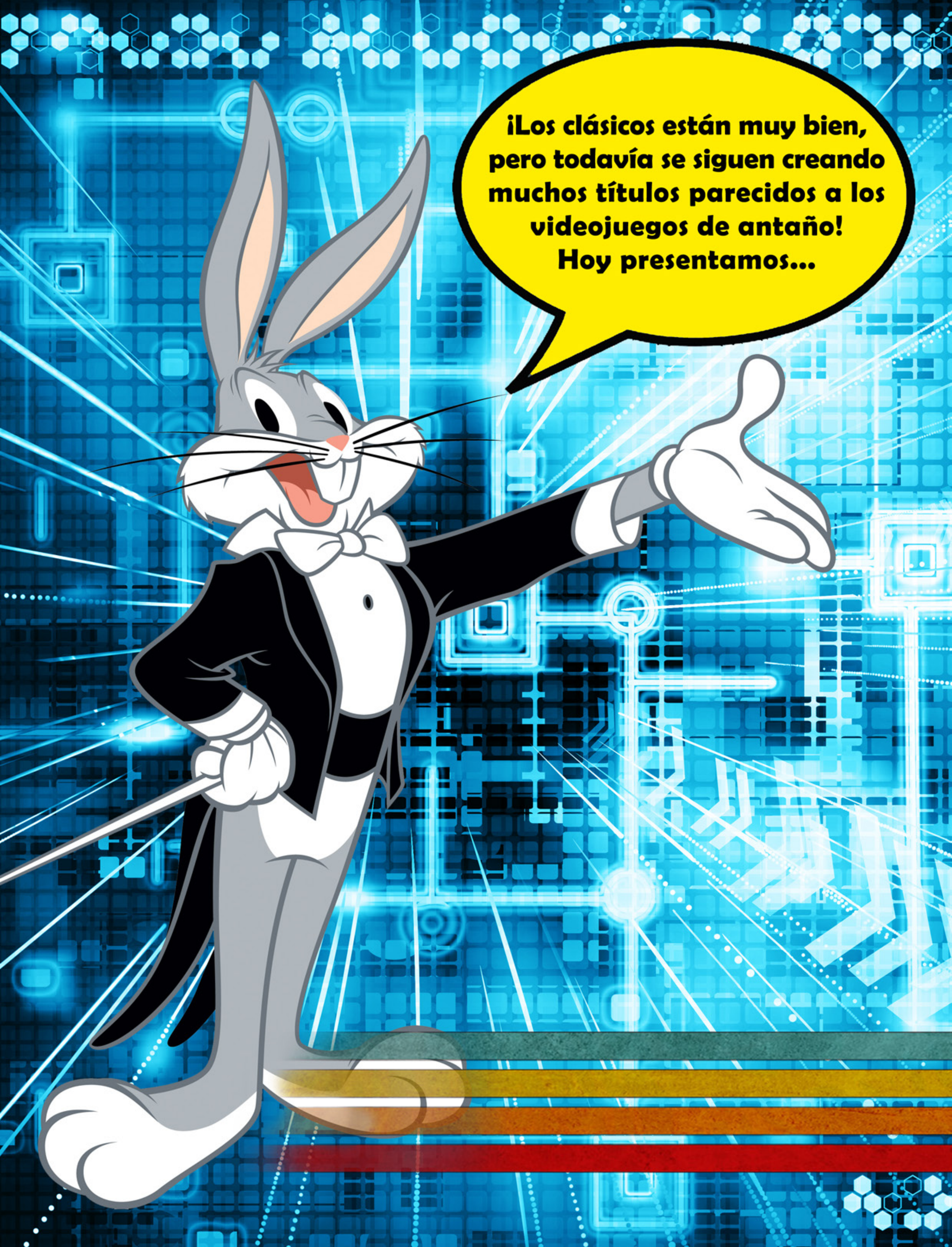
¡Amén!, nada que objetar. Lo tenía todo: reseñas de calidad, programación, artículos, cintas...

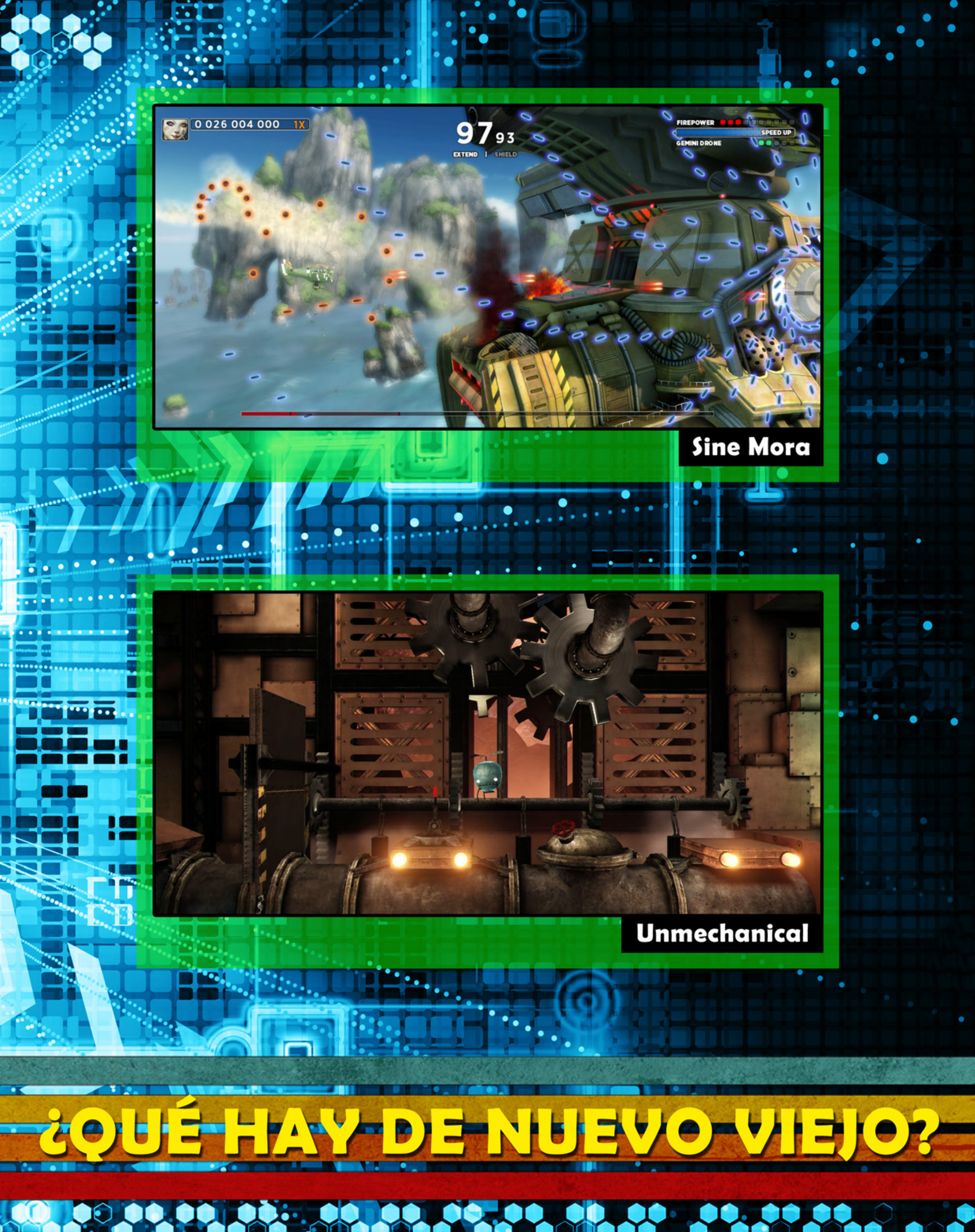
• La Edad de Oro del Software español no fue tal, ya que algunas revistas como Microhobby o Micromanía sobrevaloraban los títulos patrios mientras que medios ingleses exageraban a propósito los puntos más débiles de nuestros juegos.

Aquí muchos juegos españoles se inflaban (véase RAM), pero también los ingleses lo hacían a veces con los suyos. Una cosa sí es cierta, muchos juegos españoles pecaban de una jugabilidad dura en comparación con los de Ocean, Codemasters u otros; daba la sensación de que allí tenían gente para testing (en plan industria). Eso sí, el acabado gráfico de nuestros videojuegos era de diez y no había títulos fuera de España que nos superasen en ese aspecto.

Si hay algo que quieras añadir ¡este es el momento!

Sólo puedo daros las gracias por esta entrevista y animaros a seguir con este gran proyecto. Revistas de este tipo nunca sobran; estáis haciendo una gran labor y mejorando número a número. ¡Mil gracias!


¡Los clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos parecidos a los videojuegos de antaño!
Hoy presentamos...



Sine Mora

Unmechanical

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Sine Mora

Si te consideras un fan de los shoot'em up en general y de los bullet hell en particular, no puedes perderte este juego, así de sencillo. Primero, porque no abundan las propuestas de este estilo en la actualidad, y segundo, porque además es un juegazo.

Sine Mora es un estupendo matamarcianos de scroll multidireccional en el que pilotarás una especie de avión hormonado situado en medio de una historia de venganza y viajes en el tiempo. Al contrario de lo que viene siendo habitual en los arcades de este tipo, la historia se va desarrollando a lo largo del juego e incluso cuenta con varios personajes y una sorpresa final que dota al argumento de un tono adulto. Eso sí, debes prestar mucha atención a los textos porque en ocasiones la narrativa se vuelve algo confusa.

Hay distintos aviones, cada uno con sus características y armamento propios, de forma que manejar todos a lo largo del juego te obligará a adoptar distintas estrategias.

La acción se desarrolla en 2D mientras que los decorados son en 3D, lo que unido al fantástico diseño y colorido, completan un apartado artístico de sobresaliente. Y no sólo eso: ¡prepárate para luchar contra los mejores enemigos finales que has visto en mucho tiempo! Todos ellos son enormes y en ocasiones deberás sobrevolarlos a fin de abarcarlos y poder así destruir numerosas partes antes de acabar con ellos. Las cinemáticas están hechas con el mismo motor del juego, lo que da sensación de continuidad y hace que no te relajes demasiado.

Pero lo que verdaderamente hace especial a Sine Mora es que no cuentas con una barra de energía sino con una escasa cantidad de tiempo para completar cada sección. Si te impacta un disparo enemigo verás que tu tiempo se reduce drásticamente y si destruyes a tus adversarios, ganarás unos segundos. Esta mecánica te obliga a estar constantemente luchando contra el reloj y a jugar en todo momento al borde del suicidio pues necesitas arriesgarte para matar al enemigo, y a la vez ser capaz de evitar ser alcanzado. Por supuesto, será posible recoger diversos objetos a lo largo de cada fase entre los que se encuentran mejoras para las armas, puntos y algo de tiempo extra. Cada nave cuenta con dos clases de disparo: uno normal y otro que barrerá a los enemigos en pantalla, ¡pero ojo!... usar este último hará que pierdas los multiplicadores de puntuación que hayas ido acumulando.

Sine Mora cuenta con varios tipos de juego: el modo historia, el modo arcade (que prescinde de todas las narrativas) y hasta un modo para entrenar las batallas contra los jefes finales. El juego también incluye varios niveles de dificultad para que hasta los jugadores menos hábiles puedan avanzar. ¡Ah!, y lo encontrarás a un precio muy asequible. - J.P / * 9





PLATAFORMA
Xbox 360 (XBLA)
PS3 / Vita (PSN)
PC (Steam)
AÑO
2012
DESARROLLO
Digital Reality /
Grasshopper
EDITOR
Kalypso Media

Unmechanical

¿Te apetece explorar un mundo subterráneo repleto de oscuras cavernas y estrechos pasadizos?, espero que sí porque sólo de esa forma podrás disfrutar de un magnífico juego de puzles, y a su vez, ayudar a un pequeño robot con hélices en la cabeza a ver de nuevo la luz del sol.

Unmechanical te sitúa en un mundo oscuro que mezcla decorados naturales con mecánicos. Para escapar de él sólo cuentas con tu ingenio y con un rayo verde que te permitirá manipular algunos elementos del entorno: podrás mover palancas, coger piedras e incluso pulsar interruptores. El juego está dividido en secciones en las que tendrás que resolver un enigma para abrir el acceso a la siguiente zona, ¡pero no temas!, ninguno es excesivamente complicado.

Los elementos que hacen de Unmechanical un juego muy recomendable son la variedad de sus puzles y la ambientación: De los puzles puedo decirte que cada uno será distinto al anterior y que mientras algunos se basan en la física, otros pondrán a prueba tu materia gris con elementos de lógica e incluso de percepción sonora. Cada vez que resuelvas un puzle no podrás evitar avanzar un poco más en la cueva mientras piensas: «¡quiero ver lo que viene ahora!».

En cuanto a la ambientación, te verás impregnado por la misma sensación de soledad que siente nuestro pequeño protagonista. Esto es así porque no hay una sola palabra en todo el juego y debe ser el jugador quien interprete la historia. Nadie te dirá por qué estás ahí y por supuesto tampoco verás ninguna indicación acerca del camino a seguir, o de los objetos que debes manipular, es decir, que te verás obligado a explorar cada esquina del terreno en busca de una solución.

Además la música y los silencios (que también los hay), te sumergen en una atmósfera en la que es muy fácil perder la noción del tiempo que llevas jugando.

El juego se desarrolla en 2D aunque los decorados de fondo consiguen dar una sensación de profundidad tan realista que la caverna te parecerá más grande de lo que es. Si tu tarjeta gráfica lo permite, ¡prueba a jugar en modo 3D!, verás lo que es sentir que realmente estás perdido dentro de esa enorme cueva.

La única ayuda con la que cuentas durante el juego son unos iconos que aparecen de vez en cuando sobre la cabeza del robot... ¡verás lo que piensa y te dará pistas para que consigas avanzar! Aunque Unmechanical funciona en cualquier PC de gama media y cuenta con numerosas virtudes, me ha parecido un poco corto (lo he completado en 4 horas) y además, como el final no queda claro, está abierto a interpretaciones. - J.P / * 7'5





PLATAFORMA
PC (Steam) / iOS
AÑO
2012 / 2013
DESARROLLO
Talawa Games
EDITOR
Teotl Studios


ICO


SHADOW
OF
THE
COLOSSUS
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO



PLATAFORMA
PS3 / PS2
AÑO
2011 (PS3)
2002 (PS2)
DESARROLLO
Team Ico
EDITOR
Sony

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Ico iba a ser lanzado para PSX, pero a medida que la programación avanzaba, los desarrolladores se dieron cuenta de que este sistema se les había quedado algo corto, por eso decidieron esperar a la salida de PS2 para acabarlo. ¡Un gran acierto aunque me tengo que arrodillar ante la versión remasterizada en HD!
- Cuando completes la aventura que Ico te propone y comiences Shadow Of The Colossus, averiguarás por qué ambos títulos están relacionados de cierto modo. ¡Si lo quieres saber tendrás que jugarlo!
- Ico recibió unas críticas estupendas en todas las revistas especializadas, pero aún así, su lanzamiento pasó de largo sin pena ni gloria... casualmente ahora está catalogado como un juego de culto. ¡Es lo que tiene innovar!

Ico fue el primer juego realizado por los creadores del magnífico Shadow Of The Colossus, y ahora, gracias a la serie de juegos clásicos remasterizados en HD que Sony está lanzando para PS3, podemos revivir con una calidad gráfica imposible en aquella época algunas de las sagas que tuvieron su origen en PS2. Por supuesto, Ico no podía faltar a esta cita y es que si el equipo de desarrollo del juego se puso como nombre Team Ico, es que algo muy grande se traían entre manos.

En esta enternecedora historia asumirás el papel de Ico, un niño que ha sido desterrado por haber nacido con cuernos, algo que en su aldea se considera un mal presagio. El joven es trasladado a un gigantesco castillo y un aldeano lo introduce en un sarcófago para dejarlo abandonado, evitando de esta forma posibles maleficios en su poblado.

De repente se produce un temblor de tierra en todo el castillo y el sarcófago se rompe al caer al suelo, dejando libre (pero inconsciente) a Ico. Una vez se despierta comienza a deambular de aquí para allá intentando hallar una salida, pero lo que encuentra es a una inocente niña apresada en una jaula que cuelga del techo. Esta extraña joven emana luz, habla un idioma incomprensible y es perseguida por sombras, ¡pero Ico siente una necesidad imperiosa de ayudarla!

Cuando consigas sacarla de la jaula y os hagáis amigos deberás ingeniártelas para averiguar un modo de que ambos podáis salir del castillo sanos y salvos. ¡A pensar!

Tendrás que interactuar con diversos mecanismos y objetos del medio para comprenderlos y averiguar su funcionamiento, de esta forma (y poco a poco), irás recorriendo el castillo en busca de la ansiada salida, cosa que no pinta fácil porque tu amiga Yorda es muy miedosa, tiene un espíritu poco aventurero, es un pelín lenta y como es muy curiosa, cuando te pares para pensar en un plan, Yorda se pondrá a observar cualquier cosa y se alejará de tu lado, es decir, que además de tener que llevarla de la mano como si fuese una niña de cinco años, también deberás protegerla de las sombras que la acechan. Siendo realistas... ¡a veces te entrarán ganas de que se la lleven!... ¡coge un palo muchacha y zúrrales tú también, que ya eres mayor y yo estoy ocupado buscando una salida!

Cuando Yorda sea alcanzada por las sombras, éstas irán arrastrándola poco a poco a un vórtice para llevársela y tú tendrás algo de tiempo para evitarlo; en caso de que no consigas salvarla se terminará el juego.

Algo muy característico de este título es el hecho de tener la posibilidad de llamar a Yorda para que te siga cuando así lo requieras... aprovecha esta función para avisarla tan pronto como encuentres un sofá de piedra porque si os sentáis juntos ¡podrás guardar la partida!

Si te gustan los juegos de aventuras y quieres probar un título con una mecánica sencilla pero nunca antes vista, no dejes de probar Ico. ¡Te aseguro que nunca has jugado a nada igual! - S.G / * 8





En aquellos maravillosos y no tan lejanos tiempos de la PS2, este título se convirtió por méritos propios en uno de esos juegos imprescindibles que todo poseedor de la consola debería tener en su colección. Vale... reconozco que es uno de mis juegos preferidos... ¡por eso no pude resistirme a comprar esta versión en HD! El juego es espectacular en todos los sentidos y tiene un "algo" especial que nunca había visto antes... esa magia que rodea a Shadow Of The Colossus unida a una magnífica banda sonora hace que la experiencia de juego sea única.

Te meterás en la piel de Wander, un valiente guerrero dispuesto a todo por devolverle la vida a su amada, que ha sido sacrificada injustamente. Así pues, Wander se dirige a las tierras prohibidas en busca del templo de Dormin, una entidad tan poderosa que es capaz de devolver la vida a los muertos.

¡Pero las cosas no serán ni mucho menos sencillas!: para que Dormin pueda desatar todo su poder, Wander tendrá que viajar con su caballo Agro por misteriosas y desconocidas tierras en busca de los 16 colosos que moran en ellas; ¡ayúdale a acabar con todos para que pueda cumplir su anhelado deseo!

Durante toda la aventura portarás dos armas: El arco que te servirá para atacar a distancia y una espada que podrás usar tanto para marcar el camino cuando cabalgues en busca de los colosos como para acabar con ellos atacando sus puntos débiles.

La mecánica de juego se basa en cabalgar en busca de cada coloso guíandote en todo momento con el halo de luz de tu espada mágica; cuando hayas dado con él, comenzará una lucha a muerte en la que tendrás que atacar sus puntos débiles. Las batallas en Shadow Of The Colossus son espectaculares y únicas, es más... cada combate es más emocionante que el anterior y además completamente distinto porque deberás utilizar una estrategia diferente o de lo contrario las gigantescas criaturas saldrán ilesas. ¡Ármate de paciencia para debilitar a los colosos, conseguir trepar por ellos, dar con sus puntos débiles (los verás brillar gracias a la espada) y atacarlos hasta que caigan derrotados!

Te las verás con todo tipo de temibles criaturas y en ocasiones te darán tanta impresión que no creerás posible acabar con ellas. Como es natural, el simple hecho de pensar en matar un dragón marino, una colosal ave de presa o un furioso centinela que están a escala 1:100 puede resultar al principio tarea de locos. Una labor adicional pero muy importante es la de ir recogiendo frutas de los árboles (las harás caer disparando tus flechas) ya que te aportarán más vitalidad en tu barra de salud. También tendrás que cazar y comer todas las lagartijas de cola blanca que encuentres para aumentar tu resistencia.

Shadow Of The Colossus es difícil de encasillar en un género pero se lo recomiendo a todos los usuarios que quieran jugar a una obra de arte. - S.S / * 10



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Sony anunció en 2010 que el juego The Last Guardian sería lanzado para PS3 durante las navidades de 2011. Este título ha recordado en numerosos aspectos a Ico y Shadow Of The Colossus... aunque hay muchos fans de estos juegos que piensan que el animal que acompaña al personaje principal es algo bizarro... ¡pero si es una monada! Por otro lado, Sony no hace más que retrasar el lanzamiento de este título. ¿Usarán la famosa táctica de completar la saga en su nuevo sistema PS4?



PLATAFORMA
PS3 / PS2
AÑO
2011 (PS3)
2006 (PS2)
DESARROLLO
Team Ico
EDITOR
Sony






Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA

FINAL FIGHT

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Mi madre y yo estábamos paseando por el centro de la ciudad y al divisar una cafetería en la que había estado la semana anterior con mi padre, pedí que entrásemos a tomar algo (así de paso, podría echar una moneda a la máquina Street Fighter II que allí residía y en la que casualmente descubrí que era posible pasarse el juego entero con Chun-Li usando la ya famosa táctica del "salto-patada")

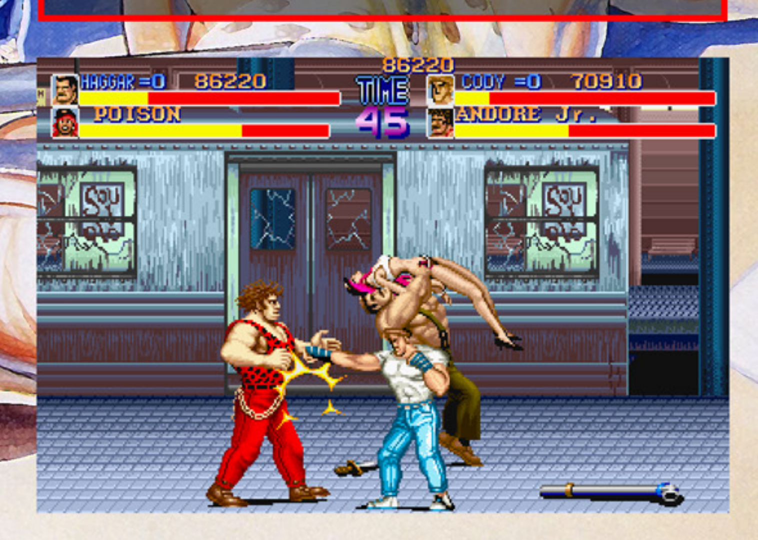
Mientras mi madre esperaba a que el camarero sirviera las bebidas, aproveché para acercarme a la máquina... en ese momento no pude creer lo que vieron mis ojos: habían cambiado el juego pero la estética de los personajes y el colorido era similar. ¿Me encontraba ante Street Fighter III?... ¡pues no!, resultó ser una máquina llamada Final Fight que me robó una moneda del bolsillo casi sin darme cuenta. Mi madre me repetía una y otra vez «¡tómate ya el Cola-Cao!», pero yo estaba tan feliz repartiendo leña con Cody que hacía caso omiso a todo cuanto me decía. A los pocos minutos se me acercó el dueño de la cafetería y justo después de preguntarme «¿qué pasa, que no haces caso a tu madre?», puso su mano encima de la máquina y presionó un botón... ¡el muy bellaco me apagó la máquina con la partida a medias!... ¡exijo que me devuelvan mi moneda!

EL TÍO JAIME DICE

Final Fight se ha convertido por derecho propio en mi opción favorita para descargar adrenalina. Su mecánica de juego se limita a lanzar puñetazos antes que tu rival y zafarte de sus ataques. Es en esta sencillez donde radica su atractivo, además sólo hay que utilizar un botón para saltar y otro para soltar tortazos y coger armas. El abuelo me ha dicho que también puedo lanzar a los enemigos si consigo agarrarlos... ¡tendré que probarlo!

Esta recreativa ha sido convertida a multitud de sistemas domésticos... incluso existe una versión en Flash, pero siguiendo la recomendación de mi abuelo, escogí el arcade original emulado con MAME. Resulta que el resto de versiones han sido modificadas de forma que faltan características esenciales del título. Por ejemplo, la versión para Super Nintendo fue mutilada al eliminar algo tan importante como el modo para dos jugadores... además, falta una fase entera y el personaje de Guy fue suprimido del cartucho. ¡Hasta la censura modificó el nombre de algunos enemigos! A pesar de ser una conversión, la de Mega-CD fue la más fiel al original y además contiene música en formato CD-Audio. Aún así, ten en cuenta que ninguna versión doméstica es capaz de mover en pantalla tantos enemigos a la vez como la recreativa.





THE NEW ZEALAND STORY

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Debajo de casa habían abierto un videoclub... esto fue una gran noticia porque la gente de la zona estaba harta de tener que acudir al centro de la ciudad para alquilarse una película. El videoclub nunca terminó de despegar y cambió de dueños unas 10 veces; con los años cerró definitivamente y creo que no abrir los fines de semana por descanso (incluido el viernes) tuvo algo que ver. En fin... mi padre y yo siempre íbamos los jueves a alquilar un VHS para mi madre y alguna película de dibujos para mí, pero un día vi que en el local habían puesto una enorme estantería repleta de juegos para la NES. Ese día pasé de la película y le dije a mi padre que alquilase The New Zealand Story.

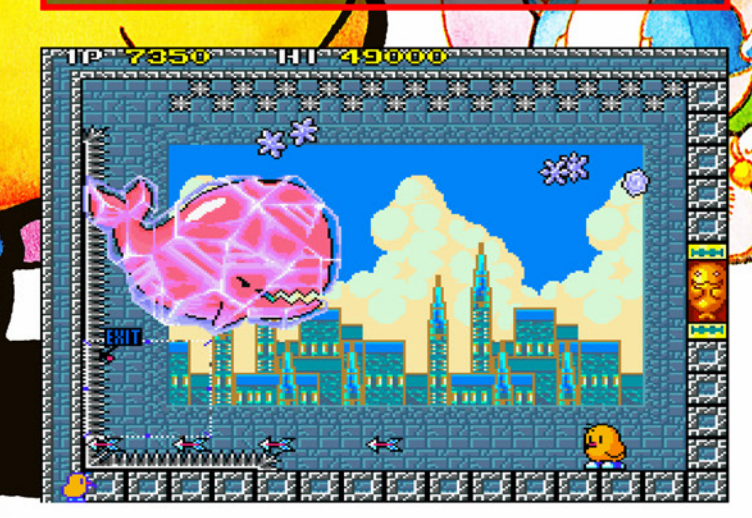
Aunque el juego era difícil, le metí tanta caña que terminé pasándomelo. Fue emocionante pero tuve un gran problema: cuando me cargué al jefe final apareció un mensaje a modo de "ending" que no supe descifrar... claro, estaba en inglés. Apagué la condenada televisión y esperé impaciente a que mi padre llegase del trabajo para que me ayudase a traducir aquellas palabras, pero mi gozo en un pozo porque cuando mi madre vio que el televisor estaba apagado, sacó el cartucho de la consola, lo trajo a la habitación en la que yo estaba y preguntó: «Sergio, ¿dónde te guardo el juego?». Casi me da un ataque.

EL TÍO JAIME DICE

¡Qué juego tan infantil!... pensé al cargar por primera vez The New Zealand Story. El abuelo me explicó entonces que la empresa responsable, Taito, era muy dada a este tipo de diseño en la mayoría de sus videojuegos, sobre todo para conseguir que las chicas que acompañaban a sus novios a los salones recreativos también se dejasen algunas monedas en la visita.

No te dejes engañar por su aparente inocencia: aunque el juego no es fácil, es posible completar este plataformas con un poco de práctica (y paciencia); descubrir todos los rincones ocultos y niveles secretos en sus laberínticas fases ya es otro cantar. Me ha encantado el detalle de arrebatar a los enemigos sus vehículos para avanzar... ¡podrás pilotar incluso platillos volantes! Aunque existen versiones del juego para casi cualquier plataforma conocida, yo he elegido usar el emulador MAME para probarlo. También puedes jugar al arcade original a través del recopilatorio Taito Legends que hay disponible para PSP, Xbox, PS2 y PC. Las conversiones de FM-Towns y Sharp X68000 fueron también fieles al original, aunque debes saber que en la versión creada en exclusiva para Megadrive se modificó completamente el diseño de los niveles. Sea cual sea el sistema que uses para jugar, ¡disfrútalo!





NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población

